

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

K04-4156  
Jordan and Hamburg  
W  
F-6806  
Gen Suzuki

日 本 国 特 許 庁  
PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

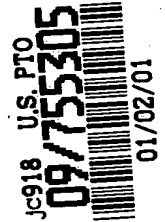
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日  
Date of Application: 2000年 1月 7日

出 願 番 号  
Application Number: 特願2000-005961

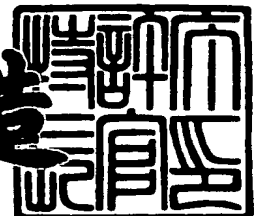
出 願 人  
Applicant (s): コナミ株式会社



2000年 8月11日

特許庁長官  
Commissioner,  
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3064031

【書類名】 特許願

【整理番号】 P571

【提出日】 平成12年 1月 7日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

【住所又は居所】 愛知県名古屋市東区東桜1丁目13番3号 株式会社  
コナミ コンピュータ エンタテインメント 名古屋内

【氏名】 鈴木 弦

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100083839

【弁理士】

【氏名又は名称】 石川 泰男

【電話番号】 03-5443-8461

【選任した代理人】

【識別番号】 100099645

【弁理士】

【氏名又は名称】 山本 晃司

【電話番号】 03-5443-8461

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 007191

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9712327

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲームシステムおよびコンピュータ読取可能な記憶媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 画像の表示装置と、

プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、

前記入力装置の出力を参照しつつ所定のプログラムに従ってゲームを実行するとともに、そのゲームの進行状況に応じたゲーム画面を前記表示装置上に表示させるゲーム制御装置とを備え、前記ゲーム制御装置は、

複数のマスを並べて構成されたルートを各マスのそれぞれに割り当てられた属性を示す象徴とともに前記表示装置の画面上に表示させるルート提示手段と、

前記入力装置を介したプレイヤーの指示に基づいてプレイヤーが獲得する値を決定する抽選手段と、

前記抽選手段によって決定された値に応じて、前記プレイヤーの操作対象として設定されたキャラクタを前記ルートに沿って移動させるキャラクタ位置制御手段と、

前記キャラクタの停止位置に基づいて、各マスの属性に対応付けられたイベント発生に関する固有値を制御する固有値制御手段と、

前記固有値に基づいて、前記ルート上へのイベント発生マスの出現を制御するイベント発生マス出現制御手段と、

前記イベント発生マスに対して前記キャラクタの停止位置が所定の関係にあることを条件として、そのイベント発生マスに関連付けられたイベントを発生させるイベント発生制御手段と、

を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】 前記入力装置に対する前記プレイヤーの操作の技量が前記抽選手段による前記値の決定に反映されることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】 前記抽選手段は、所定範囲の数値の列を前記表示装置の画面上で各数値が判別できる範囲の速度でスクロールさせるスクロール手段と、前記入力装置に対して前記指示としての所定の停止操作が行われたタイミングと前記

値の決定との間に一定の関係が保たれるようにして前記プレイヤーが獲得する値を前記スクロールされる数値の列から選び出す値決定手段と、を備えていることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】 所定のテーマに関連付けられたストーリーを有するゲームを進行させるゲーム進行制御手段を前記ゲーム制御装置が具備し、前記ゲーム進行制御手段は、前記ルート上における前記キャラクタの位置の変化に関連付けて前記ストーリーを変化させながら前記ゲームを進行させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】 前記ゲームの進行状況が所定の条件を満たしたときに、複数のエンディングからその時点での前記進行状況に対応したエンディングを選択し、その選択したエンディングに対応した画像を前記表示装置を介して前記プレイヤーに提示するエンディング制御手段を前記ゲーム制御装置が備えていることを特徴とする請求項 4 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】 前記イベントとして、前記入力装置に対する前記プレイヤーの操作の技量がそのイベント結果に反映されるゲームを前記イベント発生制御手段が発生させることを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 7】 前記キャラクタが前記ルート上の特定の位置に停止した場合、前記イベントとして実行されるゲームの練習環境を前記プレイヤーに提供する練習提供手段を前記ゲーム制御装置が備えていることを特徴とする請求項 6 に記載のゲームシステム。

【請求項 8】 前記エンディング制御手段は、前記エンディングに至るまでの前記イベントの経験と関連付けて前記エンディングを選択することを特徴とする請求項 6 に記載のゲームシステム。

【請求項 9】 前記固有値制御手段は、前記キャラクタがいずれかのマスに停止すると、その停止したマスの属性に対応付けられたイベント発生に関する固有値を所定量増加させ、前記イベント発生マス出現制御手段は、前記固有値が所定の値に達するとその固有値に対応するイベント発生マスを前記ルート上に出現させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 1 0】 前記イベント発生制御手段は、前記イベント発生マスに前記キャラクターが停止したことを条件として、そのイベント発生マスに関連付けられたイベントを発生させることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 1 1】 ゲームシステムの入力装置からの出力を参照してゲームを実行するとともに、そのゲームの進行状況に応じたゲーム画面をゲームシステムの表示装置の画面上に表示させるためのプログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記憶媒体であって、前記プログラムは、前記ゲームシステムに設けられたコンピュータを、

複数のマスを並べて構成されたルートを各マスのそれぞれに割り当てられた属性を示す象徴とともに前記表示装置の画面上に表示させるルート提示手段、

前記入力装置を介したプレイヤーの指示に基づいてプレイヤーが獲得する値を決定する抽選手段、

前記抽選手段によって決定された値に応じて、前記プレイヤーの操作対象として設定されたキャラクターを前記ルートに沿って移動させるキャラクター位置制御手段、

前記キャラクターの停止位置に基づいて、各マスの属性に対応付けられたイベント発生に関する固有値を制御する固有値制御手段、

前記固有値に基づいて、前記ルート上へのイベント発生マスの出現を制御するイベント発生マス出現制御手段、および

前記イベント発生マスに対して前記キャラクターの停止位置が所定の関係にあることを条件として、そのイベント発生マスに関連付けられたイベントを発生させるイベント発生制御手段、

としてそれぞれ機能させることを特徴とするコンピュータ読取可能な記憶媒体。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0 0 0 1】

#### 【発明の属する技術分野】

本発明は、コンピュータを利用したゲームシステムおよび記憶媒体に関する。

##### 【0 0 0 2】

#### 【従来の技術】

コンピュータを利用したボードゲームとして、画面内に表示されたルーレットやサイコロ等の抽選手段をプレイヤーの操作に応じて動作させ、抽選で得られた数だけ所定の駒を一定のルートに沿って進行させるものがある。この種のゲームでは、抽選と駒の進行とを繰り返す過程で駒の停止位置に応じて種々のイベントを発生させることにより、ゲームの進行に変化を与えてゲームの楽しさを深める工夫がなされている。

#### 【0003】

イベントの発生は例えば図10(a)に示すように制御される。この例では駒が進むルートR上に予めイベント発生マスA、B、Cがセットされ、いずれかのマスA～Cに駒が停止すると、そのマスA～Cに対応付けられたイベントが発生する。図10(b)に示すように、イベント発生マスA、B、Cの位置が互いに異なる複数のルートR1、R2、R3が予め用意され、これらのルートからランダムに選択した一つのルートをゲーム画面に表示し、いずれかのイベント発生マスA、B、Cに駒が停止したときにそのマスに対応付けられたイベントが発生する例もある。

#### 【0004】

##### 【発明が解決しようとする課題】

上述した従来のイベント発生方法では、ルート上にどのようなイベント発生マスを出現させるかがゲームの制作者によって予め決定されており、プレイヤーがその決定に関与することはできない。イベント発生マスのルート上の位置をランダムに変化させる例もあるが、その場合でもプレイヤーがイベント発生マスの出現に関与することはできない。イベント発生マスとイベントとは相互に関連付けられており、プレイヤーが例えばイベント発生マスAに関連付けられたイベントを経験したくても、次回以降の進路上にイベント発生マスAが配置されていなければそれは不可能であり、以降のゲームがプレイヤーの意に反した味気ないものとなるおそれがある。

#### 【0005】

そこで、本発明はイベントの発生に関してプレイヤーの意思を従来よりも反映させることが可能なゲームシステム、およびそのようなゲームシステムに使用し



て好適なコンピュータ読取可能な記憶媒体を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】

以下、本発明について説明する。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0007】

本発明のゲームシステムは、画像の表示装置（３）と、プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置（４）と、前記入力装置の出力を参照しつつ所定のプログラムに従ってゲームを実行するとともに、そのゲームの進行状況に応じたゲーム画面（１００，１０１，１０２，１０３）を前記表示装置上に表示させるゲーム制御装置（１０）とを備え、前記ゲーム制御装置は、複数のマス（２４Ａ、２４Ｂ…２４Ｆ）を並べて構成されたルート（２３）を各マスのそれぞれに割り当てられた属性を示す象徴とともに前記表示装置の画面上に表示させるルート提示手段と、前記入力装置を介したプレイヤーの指示に基づいてプレイヤーが獲得する値を決定する抽選手段と、前記抽選手段によって決定された値に応じて、前記プレイヤーの操作対象として設定されたキャラクタ（２２）を前記ルートに沿って移動させるキャラクタ位置制御手段と、前記キャラクタの停止位置に基づいて、各マスの属性に対応付けられたイベント発生に関する固有値を制御する固有値制御手段と、前記固有値に基づいて、前記ルート上へのイベント発生マス（２５Ａ，２５Ｂ…２５Ｄが表示されたマス）の出現を制御するイベント発生マス出現制御手段と、前記イベント発生マスに対して前記キャラクタの停止位置が所定の関係にあることを条件として、そのイベント発生マスに関連付けられたイベントを発生させるイベント発生制御手段とを備えることにより、上述した課題を解決する。

【0008】

この発明によれば、プレイヤーが抽選手段の抽選によって獲得した値に応じてキャラクタが停止するマスが変化し、その停止位置に応じてイベント発生に関する固有値が制御され、その固有値に基づいてイベント発生マスの出現が制御され

る。抽選手段は、入力装置を介したプレイヤーの指示に基づいて値を決定するから、キャラクタの停止位置についてプレイヤーが関与する余地が生じることになり、その結果、イベント発生マスの出現に関してもプレイヤーが関与することが可能となる。従って、イベントの発生に関してプレイヤーの意思を従来よりも反映させることができ、プレイヤーの希望に応じたゲームの進行を可能とし、それにより、プレイヤーには幅の広いゲーム展開を好みに応じて自在にプレイさせることができる。

## 【 0 0 0 9 】

本発明のゲームシステムにおいては、前記入力装置に対する前記プレイヤーの操作の技量が前記抽選手段による前記値の決定に反映されるようにするとよい。このようにすれば、キャラクタの停止位置に関してプレイヤーがその技量を発揮することが可能となり、イベント発生マスの出現がプレイヤーの技量に応じて制御されるようになる。これにより、ゲームの進行にプレイヤーの技量をより強く反映させることができ、ゲームの進行が偶然性に支配される場合と比較してゲームの興趣が高まる。

## 【 0 0 1 0 】

前記抽選手段は、所定範囲の数値の列を前記表示装置の画面上で各数値が判別できる範囲の速度でスクロールさせるスクロール手段と、前記入力装置に対して前記指示としての所定の停止操作が行われたタイミングと前記値の決定との間に一定の関係が保たれるようにして前記プレイヤーが獲得する値を前記スクロールされる数値の列から選び出す値決定手段とを備えてもよい。このようにすれば、プレイヤーがスクロールされる数値を確認しながら自己の希望する数値が選ばれるように停止操作のタイミングを調整することでほぼ希望通りの結果が得られるように抽選手段を構成できる。この結果、キャラクタの停止位置がプレイヤーの停止操作に関する技量をより強く反映したものとなる。従って、イベント発生マスの出現がプレイヤーの技量に応じて制御されるようになる。これにより、ゲームの進行にプレイヤーの技量をより強く反映させることができ、ゲームの進行が偶然性に支配される場合と比較してゲームの興趣が高まる。なお、停止操作のタイミングと数値の決定との間の一定の関係は、例えば停止操作からスクロールが

停止するまでの時間を一定としたり、停止操作からスクロールが停止するまでのスクロール量を一定とすることにより実現できる。

## 【 0 0 1 1 】

本発明のゲームシステムにおいて、所定のテーマに関連付けられたストーリーを有するゲームを進行させるゲーム進行制御手段を前記ゲーム制御装置が具備し、前記ゲーム進行制御手段は、前記ルート上における前記キャラクタの位置の変化に関連付けて前記ストーリーを変化させながら前記ゲームを進行させてもよい。

## 【 0 0 1 2 】

このようにすれば、抽選手段に関する値の決定に応じてストーリーが変化しながらゲームが進行する。従って、プレイヤーがキャラクタの停止位置やイベントの発生だけでなくストーリーの変化に関与することもできる。この結果、キャラクタをルートに沿って移動させるだけの単純なボードゲームでは得られない、自由度が高く興趣に富む斬新なゲームをプレイヤーに提供できる。テーマは、いわゆるアドベンチャーゲーム、あるいはシミュレーションゲームとして分類されている各種のゲームと同様に各種のテーマを選択してよい。

## 【 0 0 1 3 】

前記ゲームの進行状況が所定の条件を満たしたときに、複数のエンディングからその時点での前記進行状況に対応したエンディングを選択し、その選択したエンディングに対応した画像を前記表示装置を介して前記プレイヤーに提示するエンディング制御手段を前記ゲーム制御装置が備えてもよい。このようにすれば、複数のエンディングが用意されたいわゆるマルチエンディングのゲームにおけるエンディングの選択に関してもプレイヤーが関与できるようになる。しかも、選択には、抽選手段による抽選にて目的の値が得られるように入力装置を操作するというゲーム性が加味されているので、ゲームの内容がさらに幅広く奥深いものとなる。

## 【 0 0 1 4 】

前記イベントとして、前記入力装置に対する前記プレイヤーの操作の技量がそのイベント結果に反映されるゲームを前記イベント発生制御手段が発生させてもよい。このようにすれば、イベントにおいてもプレイヤーがその技量を発揮する

ことができ、ゲームの興趣がさらに高まる。この場合のゲームとしては、例えばプレイヤーが所定の相手と対戦するゲームが好適である。対戦の相手はコンピュータでもよいし、通信装置を介して別のゲームシステムを操作する他のプレイヤーでもよい。

【 0 0 1 5 】

前記キャラクタが前記ルート上の特定の位置に停止した場合、前記イベントとして実行されるゲームの練習環境を前記プレイヤーに提供する練習提供手段を前記ゲーム制御装置が備えてもよい。この場合には、ゲームの練習もプレイヤーが楽しむことができゲームの興趣がさらに高まるとともに、ゲームに不慣れなプレイヤーも、ゲームを進めるうちに自然と技量が増してゲームを十分に楽しめるようになる。

【 0 0 1 6 】

前記エンディング制御手段は、前記エンディングに至るまでの前記イベントの経験と関連付けて前記エンディングを選択してもよい。この場合、プレイヤーが所望のエンディングを迎えるためには、どのようなイベントを経験しておく必要があるかをプレイヤーが十分に検討し、しかも所望のイベントが発生するように抽選手段に対する指示を慎重に行う必要がある。これにより、抽選手段による抽選とその結果に対応したキャラクタの移動に関してプレイヤーの興味をより強く惹き付けることができる。

【 0 0 1 7 】

本発明のゲームシステムにおいて、前記固有値制御手段は、前記キャラクタがいずれかのマスに停止すると、その停止したマスの属性に対応付けられたイベント発生に関する固有値を所定量増加させ、前記イベント発生マス出現制御手段は、前記固有値が所定の値に達するとその固有値に対応するイベント発生マスを前記ルート上に出現させてもよい。この場合には、希望するイベントを発生させるためには、まずそのイベントに対応付けられた属性を有するマスにキャラクタが停止するように抽選手段に対する指示を与えてそのイベント発生に関する固有値を他のイベント発生に関する固有値に優先して高めておく必要が生じる。その結果、抽選手段による抽選と、その結果に対応したキャラクタの移動に関してプレ

イヤーの興味をより強く惹き付けることができる。

【 0 0 1 8 】

前記イベント発生制御手段は、前記イベント発生マスに前記キャラクタが停止したことを条件として、そのイベント発生マスに関連付けられたイベントを発生させてもよい。このようにすれば、希望するイベント発生マスが出現している場合に、そのマスにキャラクタが停止するように抽選手段に指示を与えればよく、抽選結果とイベント発生との関係が容易に把握できる。

【 0 0 1 9 】

本発明はコンピュータ読取可能な記憶媒体としても表現できる。その記憶媒体は、ゲームシステムの入力装置（４）からの出力を参照してゲームを実行するとともに、そのゲームの進行状況に応じたゲーム画面（１００，１０１，１０２，１０３）をゲームシステムの表示装置（３）の画面上に表示させるためのプログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記憶媒体（１８）であって、前記プログラムは、前記ゲームシステムに設けられたコンピュータ（１０）を、複数のマス（２４Ａ、２４Ｂ…２４Ｆ）を並べて構成されたルート（２３）を各マスのそれぞれに割り当てられた属性を示す象徴とともに前記表示装置の画面上に表示させるルート提示手段、前記入力装置を介したプレイヤーの指示に基づいてプレイヤーが獲得する値を決定する抽選手段、前記抽選手段によって決定された値に応じて、前記プレイヤーの操作対象として設定されたキャラクタ（２２）を前記ルートに沿って移動させるキャラクタ位置制御手段、前記キャラクタの停止位置に基づいて、各マスの属性に対応付けられたイベント発生に関する固有値を制御する固有値制御手段、前記固有値に基づいて、前記ルート上へのイベント発生マス（２５Ａ，２５Ｂ…２５Ｄが表示されたマス）の出現を制御するイベント発生マス出現制御手段、および、前記イベント発生マスに対して前記キャラクタの停止位置が所定の関係にあることを条件として、そのイベント発生マスに関連付けられたイベントを発生させるイベント発生制御手段としてそれぞれ機能させることを特徴とするものである。

【 0 0 2 0 】

本発明の記憶媒体によれば、そのプログラムをコンピュータに読み取らせて実

行することにより、当該コンピュータを本発明のゲームシステムにおけるゲーム制御装置として機能させることができる。

#### 【 0 0 2 1 】

本発明において、プレイヤーの操作対象のキャラクタは、駒、人物、乗り物等の各種の形態で表示されてよい。各マスに割り当てられる属性を示す象徴には、図形、記号、文字、模様、色等、視覚を通じて認識できる各種のものをを用いてよい。キャラクタが移動するルートは論理的に複数のマスが含まれていると識別できればよく、必ずしも表示装置上に表示されるルートの画像において各マスの境界が示されていなくてもよい。すなわち、表示装置の画面上では、ルート上に各マスの属性を示す象徴のみが示されていてもよい。記憶媒体には、磁気記憶媒体、光学式記憶媒体、光磁気記憶媒体、半導体記憶素子その他の各種の記憶手段が含まれる。

#### 【 0 0 2 2 】

##### 【発明の実施の形態】

図 1 は本発明の簡単な実施形態を示している。図 1 ( a ) はゲーム画面に表示されるルート R を模式的に示している。ルート R は、複数の属性 A , B , C , D のなかからいずれかの属性が設定された複数のマスを一方向に連ねて形成されている。以下、属性 A のマスをマス A と、属性 B のマスをマス B と、属性 C のマスをマス C と、属性 D のマスをマス D とそれぞれ表記する。プレイヤーの操作対象としてのキャラクタ（プレイヤーキャラクタと呼ぶ。） C R は、例えばプレイヤーがルーレット等を利用した抽選手段にて獲得した値と等しいマス数だけルート R を右方へ移動する。キャラクタ C R がマス A に停止するとイベント発生キャラクタ E , F の E P ポイントが加算され、マス B に停止するとイベント発生キャラクタ G , H の E P ポイントが加算され、マス C に停止するとイベント発生キャラクタ I , J の E P ポイントが加算され、マス D に停止すると K , L の E P ポイントが加算される。E P ポイントは、イベントポイント (Event Point) の略であり、イベント発生に関する固有値に相当する。

#### 【 0 0 2 3 】

図 1 ( b ) はイベント発生キャラクタ G , E , H に関する E P ポイントが所定

値を越え、それに対応してイベント発生キャラクタG, E, HがマスB又はマスA上にそれぞれ出現した様子を示している。イベント発生キャラクタG, E, Hが出現したマスB又はマスAがイベント発生マスである。イベント発生キャラクタG, E, Hが表示されたマスB又はマスAにプレイヤーキャラクタCRが停止すると、そのイベント発生キャラクタに対応したイベントが発生する。例えば、イベント発生キャラクタGが出現しているマスBにプレイヤーキャラクタCRが停止したときには、そのキャラクタGとの対決や会話等、キャラクタGに関連付けられたイベントが発生する。

## 【 0 0 2 4 】

各イベント発生キャラクタとのイベントの経験度に応じてゲームの進行が変化し、その進行状況が所定の条件を満たすとゲームがエンディングを迎える。エンディングはイベントの進行状況に応じて複数種類用意されている。例えば、イベント発生キャラクタGに関連付けられたイベントを最も多く経験していれば、そのキャラクタGとの対戦に勝利したり、あるいはキャラクタGと共同して共通の敵を倒す等、キャラクタGに関連付けられたエンディングを迎えることとなる。

## 【 0 0 2 5 】

このようなシステムによれば、プレイヤーキャラクタCRがどのマスに停止するかによって各イベント発生キャラクタE~Kの出現する程度が変化する。ルーレット等の抽選手段において、値の決定にプレイヤーの技量が反映されるようにしておけば、プレイヤーの技量によってプレイヤーキャラクタCRが停止するマスを意図的に調整することが可能となり、プレイヤーの希望に応じてゲームを進行させることができる。すなわち、ルーレット等の抽選手段による抽選において、特定の属性が設定されたマスにプレイヤーキャラクタCRが停止する、あるいは停止しないようにプレイヤーがその技量を発揮することで、プレイヤーが所望するイベント発生キャラクタを出現させる、あるいは出現させないことが可能であり、それにより、非常に幅の広いゲーム展開をプレイヤーの好みに応じて自在にプレイすることができる。

## 【 0 0 2 6 】

なお、イベント発生キャラクタの出現条件を、EPポイントが所定値を越えた

ことに限定する必要はなく、他の条件を加えてもよい。例えば、イベント発生キャラクターGのイベントを経験していないと、イベント発生キャラクターHのイベントが発生しない等の制限を設けてもよい。この他にも、ゲームのストーリーや進行（展開）に応じて種々の条件を付加することにより、複雑で奥の深いゲームを実現することができる。

## 【 0 0 2 7 】

図 1（c）は各マスの属性の分布を変化させた例を示している。ルート R 1 とルート R 2 との相違は、ルート R 1 で属性 A のマスが多く設定されているのに対して、ルート R 2 では属性 B のマスが多く設定されていることにある。これにより、ルート R 1 では属性 A に対応付けられたイベント発生キャラクター E, F が出現する確率が他のイベント発生キャラクターの出現する確率よりも高くなり、ルート R 2 では属性 B に対応付けられたイベント発生キャラクター G, H が出現する確率が他のイベント発生キャラクターの出現する確率よりも高くなる。このように設定すれば、イベント発生キャラクター E, F あるいは G, H とのイベントを中心としたゲーム展開を容易に実現させることができる一方で、他のイベント発生キャラクターとのイベントを中心としたゲーム展開に関しては難易度を高めることができる。ルート R 3 は、属性 C のマスを 1 マス置きに配置するという規則性を持たせた例である。これによれば、1 マス置きにプレイヤーキャラクターを停止させるという展開をプレイヤーに楽しませることができる。

## 【 0 0 2 8 】

次に、図 2 ～図 9 を参照して本発明のさらに詳しい実施形態を説明する。図 2 は本発明を携帯型ゲーム機として構成した実施形態を示している。携帯型ゲーム機 1 は、本体 2 と、その本体 2 に取り付けられた表示装置としての液晶モニタ 3 と、入力装置 4 とを有している。入力装置 4 は、方向指示スイッチ 5 と、複数の押釦スイッチ 6 とを備えている。方向指示スイッチ 5 は例えば十字型の操作部材 5 a を有し、その操作部材 5 a の上下左右方向の操作（上下左右の端部の押し込み操作）に対応した信号を出力する。このような入力装置 4 の構成は周知であり、種々変形が可能である。例えば操作部材 5 a に代え、上下左右にそれぞれ一つずつ押釦スイッチが配置されてもよい。



## 【 0 0 2 9 】

図 3 はゲーム機 1 に設けられた制御装置 1 0 の構成を示している。制御装置 1 0 は、マイクロプロセッサを利用した CPU 1 1 を主体とするコンピュータとして構成されている。CPU 1 1 には、主記憶装置としての ROM 1 2 および RAM 1 3 と、画像処理回路 1 4 と、サウンド処理回路 1 5 とがバス 1 6 を介してそれぞれ接続される。ROM 1 2 には、ゲーム機 1 の基本的な制御（例えば起動処理）に必要なプログラムが格納される。RAM 1 3 には CPU 1 1 に対する作業領域が確保される。画像処理回路 1 4 は CPU 1 1 からの描画指示に応じて液晶モニタ 3 を制御してその画面上に所定の画像を表示させる。サウンド処理回路 1 5 は CPU 1 1 からの発音指示に応じたアナログ音声信号を生成してスピーカ 7 に出力する。

## 【 0 0 3 0 】

CPU 1 1 にはバス 1 6 を介して入力装置 4 の各スイッチ 5, 6 が接続され、それにより CPU 1 1 は各スイッチ 5, 6 の操作状態を判別可能である。また、バス 1 6 には、制御装置 1 0 とは別体の外部記憶装置 1 7 が接続される。外部記憶装置 1 7 は例えば本体 2 に対して着脱自在なカセット型に構成され、その内部には記憶媒体として例えば ROM 1 8 および RAM 1 9 が設けられる。ROM 1 8 には、制御装置 1 0 を本発明の各手段として機能させるためのプログラムおよびその実行に必要な各種のデータが予め記録される。RAM 1 9 には例えばゲームのセーブデータ等が必要に応じて記録される。RAM 1 9 のデータは例えば外部記憶装置 1 7 に内蔵された補助電池により保持される。RAM 1 9 に代え、EEPROM のように書き換え可能な ROM を使用してもよい。外部記憶装置 1 7 の記憶媒体は半導体記憶素子に限らず、磁気記憶媒体、光学式記憶媒体、光磁気記憶媒体等の各種の記憶媒体を使用してよい。なお、バス 1 6 と各要素との間には必要に応じてインターフェース回路が介在されるが、それらの図示は省略した。制御装置 1 0 の構成は上記に限定されず、種々の制御装置を使用してよい。

## 【 0 0 3 1 】

図 4 ～図 7 は、外部記憶装置 1 7 に記録されたプログラムによって実行されるゲームの画面を示している。本実施形態のゲーム機 1 にて実行されるゲームは、

ボードゲーム部分と、アドベンチャーゲーム部分と、釣り対戦ゲーム部分との3つのパートを有している。

#### 【0032】

図4（a）および（b）は、ボードゲームにおけるゲーム画面（以下、ボードゲーム画面と呼ぶ。）の一例を示している。ボードゲーム画面100はルート表示部20とルーレット表示部21とを含んでいる。ルート表示部20にはプレイヤーキャラクタ22が進むべきルート23が表示される。ルート23は図1（a）のルートRに対応するものであって、複数のマス24A、24B、24C、24D、24E、24Fを一方向に並べて構成される。なお、以下の説明において各マス24A～24Fを区別する必要がないときはこれらを参照符号24にて代表する。

#### 【0033】

各マス24には日曜～土曜の曜日を示す文字“SUN”、“MON”…“SAT”が各マスの並び順に従って表示される。また、各マス24には、それぞれのマス24に割り当てられた属性を示す象徴としてのマークも表示される。マス24A～24Dには、釣りに必要な要素としてのキャスティング、リトリーブ、フッキングおよびファイトがそれぞれ属性として割り当てられている。マス24Aのマークはキャスティングを、マス24Bのマークはリトリーブを、マーク24Cのマークはフッキングを、マス24Dのマークはファイトをそれぞれ象徴している。

#### 【0034】

マス24Eは強制イベントマスの属性が割り当てられている。プレイヤーキャラクタ22はマス24Eを通過するときに必ずここに一旦停止し、プレイヤーはマス24Eに割り当てられたイベントを実行することになる。マス24Fには休日の属性が割り当てられており、そのマス24Fのマークは日曜日を象徴している。なお、月曜から土曜まではマス24A～24Eのいずれかが適当に割り当てられるが、日曜日にはマス24Fが必ず割り当てられる。また、ルート表示部20の左上にはゲーム上の現在の日付が表示される。

#### 【0035】

ルーレット表示部 2 1 には、適当な範囲（例えば 1 ～ 6）の数値がランダムに並べて表示される。任意の数を示すクエスチョンマーク “？” が数値の列に含められることもある。ルーレット表示部 2 1 はプレイヤーキャラクタ 2 2 が移動するマス 2 4 の数を決定するために使用される。その決定は次の手順で行われる。

#### 【 0 0 3 6 】

プレイヤーが入力装置 4 に対して所定の抽選操作を行うとルーレット表示部 2 1 に表示された数値が左右方向にスクロールを開始する。その後、プレイヤーが入力装置 4 に対して所定の停止操作を行うか、又は抽選操作開始後に所定時間が経過するとスクロールが停止し、カーソル 2 2 a の位置で停止した数値がプレイヤーの獲得した値として決定される。ここで、スクロールは CPU 1 1 により次のように制御される。まず、スクロール速度はプレイヤーがスクロール中でも数値を判別できる範囲に設定される。その範囲はプレイヤーの技量に応じて異なるが、一般的には 5 / 6 0 秒で各数値が 1 駒進む速度以下に設定すれば十分である。また、プレイヤーが入力装置 4 に対して停止操作を行ってからスクロールが停止するまでの時間は一定に設定される。このような制御により、プレイヤーは、スクロール中の数値を確認しながら自分の希望する数値がカーソル 2 2 a の位置に停止するようスクロールの停止タイミングを調整することが可能となる。かくして、ルーレットによる値の決定にはプレイヤーの技量が反映される。

#### 【 0 0 3 7 】

ルーレット表示部 2 1 にて数値が決定されると、その獲得した数値と同数のマスだけプレイヤーキャラクタ 2 2 が画面の右方へ移動し、それに伴ってルート 2 3 が画面の左方へ移動量と同一量だけスクロールされる。このようにして決定されるプレイヤーキャラクタ 2 2 の停止位置に応じてアドベンチャーゲームが進行する。

#### 【 0 0 3 8 】

図 4 （ b ） から明らかなように、ルート 2 3 には分岐が設けられることもある。この場合、上下いずれのルート 2 3 に進むかはプレイヤーの選択に委ねられる。また、ボードゲームにて所定の条件が満たされるとイベント発生キャラクタ 2 5 A, 2 5 B, 2 5 C, 2 5 D … （以下、参照符号 2 5 で代表することもある。

）がルート 2 3 上のいずれかのマス 2 4 に表示される。

【 0 0 3 9 】

図 5 ( a ) 、 ( b ) および図 6 ( a ) は、アドベンチャーゲームにおけるゲーム画面（以下、アドベンチャーゲーム画面と呼ぶ。）の例を示している。これらの図に示すアドベンチャーゲーム画面 1 0 1 は、メイン表示部 2 6 と会話表示部 2 7 とを含んでいる。アドベンチャーゲームは、プレイヤーが釣りを主体とした学校生活を楽しむというテーマで構成されたストーリーに沿って進行する。具体的には、プレイヤーの操作対象として設定された主人公がゲームの舞台として設定された学園に転校し、そこで様々な登場人物とともに釣りに関連付けられた種々の体験を重ねながらエンディングに至るという手順で進められる。エンディングは複数用意され、各エンディングに至るまでのストーリーも複数用意されている。

【 0 0 4 0 】

メイン表示部 2 6 には、主人公のキャラクタ 2 8 が登場人物 2 9 と会話している様子等、アドベンチャーゲームの進行状況に応じたシーンが表示され、会話表示部 2 7 にはメイン表示部 2 6 に表示されているシーンに対応した会話の内容を示す文字列が表示される。なお、主人公のキャラクタ 2 8 はボードゲーム画面 1 0 0 におけるプレイヤーキャラクタ 2 2 に対応する。両キャラクタ 2 2, 2 8 には、プレイヤーが一見して両者の同一性を認識できるように少なくとも外観の一部に関して共通性が与えられる。同様に、登場人物 2 9 はイベント発生キャラクタ 2 5 と対応し、両キャラクタ 2 5, 2 9 はプレイヤーが一見して両者の同一性を認識できるよう、少なくとも外観の一部に関して共通性が与えられる。メイン表示部 2 6 の上部には、現在の日付、アドベンチャーゲームの場面を特定するためのコメント等が表示される。外観の一部の共通性は、例えば顔の表情、輪郭、髪型、着衣等を同一または相似させることにより担保できる。

【 0 0 4 1 】

アドベンチャーゲーム画面 1 0 1 は、ボードゲーム画面 1 0 0 においてプレイヤーキャラクタ 2 2 が移動する毎に表示される。その表示内容はプレイヤーキャラクタ 2 2 が停止したマス 2 4 の属性に応じて制御される。例えば、図 5 ( a ) の画面 1 0 1 はプレイヤーキャラクタがキャスティングのマス 2 4 A に停止した

ときに表示される画面の一例であって、キャストイングに関連付けられた授業（キャストクラス）に主人公 2 8 が出席して、「ゆうとうせい」と名付けられた登場人物 2 9 と会話している様子を表現したものである。このように、ボードゲーム画面 1 0 0 におけるプレイヤーキャラクタ 2 2 の停止したマス 2 4 に応じて各種のアドベンチャーゲーム画面 1 0 1 が表示され、そのアドベンチャーゲーム画面 1 0 1 の内容はゲームの進行とともに逐次変化する。このように、本実施形態のゲームシステムでは、ボードゲームにおけるルーレットの結果に応じてキャラクタ 2 2 のルート 2 3 上の位置が変化し、その変化に関連付けてストーリーが変化しながらアドベンチャーゲームがエンディングに向かって進行する。

#### 【 0 0 4 2 】

ボードゲーム画面 1 0 0 においてイベント発生キャラクタ 2 5 が出現しているマス 2 4 にプレイヤーキャラクタ 2 2 が停止すると、そのイベント発生キャラクタ 2 5 に関連付けられたイベントが発生する。図 5（b）は、上述した「ゆうとうせい」に対応したイベント発生キャラクタ 2 5 が出現しているマス 2 4 にプレイヤーキャラクタ 2 2 が停止した結果として、その「ゆうとうせい」との釣り対戦がイベントとして発生した場合に表示されるアドベンチャーゲーム画面 1 0 1 を示している。この画面 1 0 1 が表示された後、ゲーム画面が図 7 の釣り対戦画面 1 0 3 へと切り替わって釣り対戦ゲームが行われる。

#### 【 0 0 4 3 】

図 6（a）は日曜のマス 2 4 F にプレイヤーキャラクタ 2 2 が停止したときに表示されるアドベンチャーゲーム画面 1 0 1 の一例を示している。日曜のマス 2 4 F には休日の属性が割り当てられているが、ここにプレイヤーキャラクタ 2 2 が停止した場合には、プレイヤーは釣り対戦ゲームのトレーニング（練習）を行うことができる。トレーニングの種類としては、上述したマス 2 4 A ～ 2 4 D のそれぞれに割り当てられた属性に対応して、キャスト操作、リトリブ操作、フッキング操作およびファイト操作の 4 種類が用意されている。プレイヤーはそれらの中から希望する 1 種類のトレーニングを選択してプレイすることができる。

#### 【 0 0 4 4 】

図 6（a）はキャスト操作のトレーニングが選択されたときのアドベンチャー

ゲーム画面 1 0 1 であり、同 (b) はトレーニング中の画面 1 0 2 を示している。トレーニングの内容は釣り対戦ゲームの説明に続いて説明する。ボードゲーム画面 1 0 0 において、月末のマス 2 4 にプレイヤーキャラクタ 2 2 が停止したときは、上記の 4 種類の練習のなかからいずれか一つが試験として実行される。

#### 【 0 0 4 5 】

図 7 は釣り対戦ゲームにおけるゲーム画面（以下、釣り対戦画面と呼ぶ。）の例を示している。釣り対戦ゲーム画面 1 0 3 はメイン画面 3 0 を含んでおり、そのメイン画面 3 0 にはアドベンチャーゲームにおける主人公のキャラクタ 2 8 と、その対戦相手である登場人物のキャラクタ 2 9 とが並んで釣りをしているシーンが表示される。ゲーム機 1 を保持するプレイヤーは、入力装置 4 を介して主人公のキャラクタ 2 8 を操作することにより、ルアーのキャスティングやリトリートを行い、他方のキャラクタ 2 9 と釣果を競うことができる。他方のキャラクタ 2 9 は例えば CPU 1 1 により制御される。制御装置 1 0 に通信装置が設けられている場合には、別のゲーム機 1 を操作するプレイヤーによって他のキャラクタ 2 9 が操作されてもよい。

#### 【 0 0 4 6 】

メイン画面 3 0 にはアニメーションウインドウ 3 2 等のサブ画面が必要に応じて重ねて表示される。サブ画面はルアーに対する操作案内や各種の情報等を表示するために使用される。表示の必要がない場合、サブ画面は消去される。なお、図 7 のアニメーションウインドウ 3 2 は、ルアーに対して魚がアタックしている様子を表示するためのものである。メイン画面 3 0 の左右には魚群ゲージ 3 3、3 3 が表示される。魚群ゲージ 3 3 は上下に細長い矩形状であり、そこには各キャラクタ 2 8、2 9 からポインタ 3 4 までの間の魚の分布状況が示される。

#### 【 0 0 4 7 】

すなわち、魚群ゲージ 3 3 の下端はキャラクタ 2 8 又は 2 9 の位置に、上端はポインタ 3 4 の位置にそれぞれ対応し、魚群ゲージ 3 3 の下端からの距離は、キャラクタ 2 8 又は 2 9 とポインタ 3 4 とを結ぶ線上におけるキャラクタ 2 8 又は 2 9 からの距離に対応する。魚群ゲージ 3 3 の内部は白抜き部分と着色部分（例えば赤色で表示される。）とに区分され、着色部分が魚の居る場所を示している

。また、三角形形状のカーソル 3 3 a は現在のルアーの位置を示している。

【 0 0 4 8 】

ポインタ 3 4 は、各キャラクター 2 8, 2 9 がルアーをキャストする際のキャスト方向の目印として表示される。キャラクター 2 8, 2 9 毎の区別を明確化するため、左側の主人公のキャラクター 2 9 に対するポインタ 3 4 には” 1 P ”の文字が、対戦相手の左側のキャラクター 2 9 に対するポインタ 3 4 には” 2 P ”の文字がそれぞれ表示される。図 7 では右側のキャラクター 2 9 に対するポインタ 3 4 のみが示されている。

【 0 0 4 9 】

メイン画面 3 0 の下方には釣果メーター 3 5、パワーメーター 3 6、アピールメーター 3 7 およびラインテンションメーター 3 8 が表示される。釣果メーター 3 5 には、各キャラクター 2 8, 2 9 が釣り上げた魚の質量が数値にて表示される。パワーメーター 3 6 には、各キャラクター 2 8, 2 9 がキャストする際の力（パワー）が表示される。メーター 3 6 が左端のときはパワーが最小で、右端までメーター 3 6 が伸びるとパワーが最大となる。

【 0 0 5 0 】

キャラクター 2 8, 2 9 によるルアーのキャスト位置は、パワーメーター 3 6 に表示されたパワーとポインタ 3 4 の位置とに関連付けて決定される。すなわち、ルアーをキャストする際にはパワーメーター 3 6 が一定の周期で伸縮を繰り返す。ポインタ 3 4 は入力装置 4 に対する所定のキャスト方向選択操作（好適には方向指示スイッチ 5 の左右方向の操作）に応じてメイン画面 3 0 内をその左右方向に移動する。プレイヤーが所定のキャスト操作（例えば押釦スイッチ 6 の押し込み操作）を行うと、その時点でメーター 3 6 に示されたパワーに比例してルアーの到達距離が演算される。そして、キャラクター 2 8 又は 2 9 とポインタ 3 4 とを結ぶ線上のうち、演算された到達距離に対応する位置にルアーが投入される。

【 0 0 5 1 】

アピールメーター 3 7 は、魚に対するルアーのアピール度を示すために使用されるものであり、リトリート操作の適否をプレイヤーに報知する。メーター 3 7 が左端のときはアピール度が最小で、右端までメーター 3 7 が伸びるとアピール

度が最大となる。アピール度が最大するとき以外は魚が釣れない。アピール度は、図 8 に例示したルアーウインドウ 5 0 を介して案内されるルアーアクションに対してプレイヤーが忠実にルアーを操作するほど上昇する。

#### 【 0 0 5 2 】

プレイヤーがキャラクタ 2 8 を操作してルアーを投入すると、メイン画面 3 0 には、その操作対象のキャラクタ 2 8 に対応してルアーウインドウ 5 0 がサブ画面として表示される。ルアーウインドウ 5 0 はルアーのリトリブ操作をプレイヤーに案内するために表示される。なお、図 8 では、ルアーウインドウ 5 0 の表示内容の時間的な変化を示すべく、各ウインドウ 5 0 がそれぞれ時刻を変えて三つずつ並べて表示されている。図 8 の ( a ) → ( b ) → ( c ) の順で時間が進行する。

#### 【 0 0 5 3 】

ルアーウインドウ 5 0 は抽象化されたルアー 5 1 が水面または水中を泳ぐ様子を上方から見下ろした状態で示すものであり、ウインドウ 5 0 の下方がルアー 5 1 の進行方向（回収方向）である。ルアーウインドウ 5 0 の表示位置はキャラクタ 2 8 又は 2 9 の上方であり、例えば図 7 の左側のキャラクタ 2 8 を対象としてルアー操作を案内する場合には、図 7 のアニメーションウインドウ 3 2 の位置に、そのウインドウ 3 2 に代えてルアーウインドウ 5 0 が表示される。図 8 に示すように、ルアーウインドウ 5 0 にはルアー 5 1 とともに背景 5 2 が表示され、その背景 5 2 には、ルアー 5 1 の通過位置を示す目安として機能する画像として、三角形のマーク 5 3 A、5 3 B が表示されるとともに、ルアーウインドウ 5 0 の左右方向（横断方向）に延びる複数の等間隔の区切線 5 4 … 5 4 が表示される。なお、ルアーウインドウ 5 0 は図示の例に限らず、例えば水面から水底までの鉛直断面上でルアー 5 1 が移動する様子を示すものでもよい。

#### 【 0 0 5 4 】

ルアー 5 1 は、入力装置 4 に対する所定の進路変更操作に応じてルアーウインドウ 5 0 内を左右方向に移動する。この場合の進路変更操作は、実際の釣りにおいて竿を左右に振ってルアーを左右に蛇行させる操作をイメージしたものである。従って、方向指示スイッチ 5 の左右方向の操作を進路変更操作として割り当て



ることが望ましい。背景52は、マーク53A、53Bおよび区切線54とともに、ウインドウ50の下から上に向かって所定の速度でスクロール表示される。背景52のスクロールにより、ルアー51が入力装置4への進路変更操作に応じて左右に蛇行しながらキャラクタ28に向かって回収（リトリブ）される様子が表現される。

#### 【0055】

マーク53Aおよび53Bはそれぞれルアー51に適切なアクションを与えた場合のルアー51の通過位置を示している。また、マーク53Aおよび53Bは色によって互いに区別されている。プレイヤーがルアー51を左右に操作してマーク53A上を通過させることができればアピール度（アピールメーター37の値）が上昇する。また、ルアー51がマーク53Bの上を通過するとき、それに合わせて所定のアピール操作（連係操作）を行うとアピール度が上昇する。アピール操作は、竿を上に乗ってルアー51を上下にアクションさせる操作をイメージしたものであり、例えば方向指示スイッチ5による上方向の操作をアピール操作として設定することが望ましい。ルアー51がマーク53Aを外れたり、アピール操作が適切に行われないとアピール度は低下する。

#### 【0056】

アピール度が最大の状態でルアーが魚のいる位置を通過すると、魚がルアーに反応してアタックする。このときメイン画面30にはサブ画面として図7に示すアニメーションウインドウ32が表示される。アニメーションウインドウ32に表示された魚がルアーを飲み込んで口を閉じるタイミングに合わせてプレイヤーが入力装置4に対して所定のフッキング操作（例えば押釦スイッチ6の押し込み操作）を行うとフッキング成功となる。

#### 【0057】

フッキングした魚は、入力装置4に対してプレイヤーが適切なファイト操作を行うことにより釣り上げられる。例えば魚が暴れる等してラインテンションが増加した場合にはそれに応じてテンションメーター38の状態が変化するので、プレイヤーはそれに合わせて巻き取り操作を一時的に保留する操作を行ったり、方向指示スイッチ5を操作して魚の走る方向と逆側に竿を傾ける操作を行うことに

より、ラインを切断することなく魚を釣り上げることができる。ファイト操作が不適切な場合にはラインが切断したり、魚がルアーから外れて釣り上げに失敗する。

#### 【 0 0 5 8 】

上述したアドベンチャーゲームにおける練習では、以上の釣り対戦で使用するキャスト操作、リトリート操作（ルアーウインドウ 5 0 の表示に合わせた操作）、フッキング操作およびファイト操作を個別に練習できる。例えばキャスト操作では図 6（b）に示すように魚群ゲージ 3 3 が表示され、ゲージ 3 3 内の着色部分にルアーが投入されるようにキャスト操作を行うことが要求される。プレイヤーはパワーメーター 3 6 の表示を参照しながらキャスト操作を繰り返すことにより、パワーメーター 3 6 の表示とキャスト操作のタイミングとルアーの飛距離との相関関係を習得できる。

#### 【 0 0 5 9 】

以下、図示を省略したが、リトリート操作の練習時にはルアーウインドウ 5 0 が出現しその表示に合わせてリトリート操作を行うようにプレイヤーが要求される。この練習を繰り返すことでプレイヤーは適切なリトリート操作を習得できる。フッキング操作の練習ではアニメーションウインドウ 3 2 が表示され、魚が口を閉じるタイミングに合わせてフッキング操作を行うようプレイヤーが要求される。この練習を繰り返すことでプレイヤーは適切なフッキング操作のタイミングを習得できる。ファイト操作ではフッキングに成功した状態からアニメーションウインドウ 3 2 の表示が開始され、その魚が暴れる様子が表現されるとともにそれに合わせてテンションメーター 3 8 が変化する。プレイヤーはそれらの表示に応じたファイト操作を行うよう要求され、これを繰り返すことにより適切なファイト操作を習得できる。

#### 【 0 0 6 0 】

図 9 は外部記憶装置 1 7 に記録されたプログラムに従って CPU 1 1 が実行するゲーム処理の手順を示すフローチャートである。但し、図示のフローチャートはボードゲーム、アドベンチャーゲームおよび釣り対戦ゲームの相互の関連性を示すためのものであって、各ゲームに於ける処理の詳細は省略している。

## 【 0 0 6 1 】

ゲームが開始されるとまずボードゲーム画面 1 0 0 が表示され（ステップ S 1）、続いてプレイヤーの操作に応じてルーレット表示部 2 1 にて抽選が行われる（ステップ S 2）。ルーレットで獲得した値に従ってプレイヤーキャラクタ 2 2 がルート 2 3 に沿って進められる（ステップ S 3）。続いて、プレイヤーキャラクタ 2 2 が強制イベントマス 2 4 E を通過したか否か判断され（ステップ S 4）、それが否定されるとプレイヤーキャラクタ 2 2 がイベント発生キャラクタ 2 5 の出現しているマス（イベント発生マス） 2 4 で停止しているか否か判断され（ステップ S 5）、それが否定されると月末のマス 2 4 に停止したか否か判断される（ステップ S 6）。

## 【 0 0 6 2 】

月末のマスでなければ、日曜日のマス 2 4 F に停止したか否か判断され（ステップ S 7）、これが否定されると停止したマス 2 4 の属性に応じた処理が行われる（ステップ S 8）。この処理は、図 5 に例示したようにアドベンチャーゲーム画面 1 0 1 を表示して主人公のキャラクタ 2 8 が授業に出席して登場人物 2 9 と会話させる等、アドベンチャーゲームを停止位置に応じて進行させる処理である。

## 【 0 0 6 3 】

続いて、プレイヤーキャラクタ 2 2 が停止したマス 2 4 の属性に対応したイベント発生キャラクタ 2 5 に関する E P ポイントが加算される（ステップ S 9）。E P ポイントおよびその加算については図 1（a）、（b）を参照して説明した通りである。例えばマス 2 4 A にイベント発生キャラクタ 2 5 A、2 5 B が対応付けられている場合には、それらのイベント発生キャラクタ 2 5 A、2 5 B に関する E P ポイントが加算される。加算される量は一定でもよいし、状況に応じて変化させてもよい。E P ポイントはイベント発生キャラクタ 2 5 毎に独立して蓄積されて R A M 1 3 に記録される。それらの蓄積値は必要に応じて外部記憶装置 1 7 に保存される。

## 【 0 0 6 4 】

次に、加算された E P ポイントが所定値以上か否か判断され（ステップ S 1 0

）、それが肯定されると、E P ポイントが所定値以上となったイベント発生キャラクター 2 5 をルート 2 3 上に出現させる（ステップ S 1 1）。このとき、例えばキャスティングが割り当てられたマス 2 4 A に対応付けられたイベント発生キャラクター 2 5 に関する E P ポイントが所定値以上となった場合には、プレイヤーキャラクター 2 2 の現在位置よりも後に位置する同一属性のマス 2 4 A にイベント発生キャラクター 2 5 を出現させる。イベント発生キャラクター 2 5 を出現させるマス 2 4 は一つでもよいし、複数でもよい。一種類のマス 2 4 A に対して複数のイベント発生キャラクター 2 5 が対応付けられている場合、それらが出現するための所定値は同一でもよいし、キャラクター毎に異なってもよい。例えばキャラクター 2 5 A は E P ポイント 5 0 以上で出現し、キャラクター 2 5 B は E P ポイント 6 0 以上で出現するようにしてもよい。ステップ S 1 1 の処理後はステップ S 1 2 へと処理が進められる。

## 【 0 0 6 5 】

ステップ S 4 にてプレイヤーキャラクター 2 2 が強制イベントマス 2 4 E を通過したと判断された場合にはそのマス 2 4 E にプレイヤーキャラクター 2 2 が停止し、そのマス 2 4 E に割り当てられている日付に対応したイベントが実行される（ステップ S 2 1）。イベント実行後は、イベント結果に応じて E P ポイントが加算される（ステップ S 2 2）。その後、ステップ S 1 0 へと処理が進められる。

## 【 0 0 6 6 】

ステップ S 5 にてイベント発生キャラクター 2 5 の表示位置でプレイヤーキャラクター 2 2 が停止したと判断された場合にはステップ S 3 1 へと処理が進められてイベント発生キャラクター 2 5 に関連付けられたイベントが実行される。イベントの典型例はイベント発生キャラクター 2 5 との釣り対戦であるが、それに限る必要はない。但し、イベント発生マス以外のマス 2 4 にプレイヤーキャラクター 2 2 が停止したときにステップ S 9 で実行される授業や会話等のゲームを進行させるための処理と、ステップ S 3 1 で実行されるイベントとは明確に区別される。例えばステップ S 9 の処理では、予め用意された静止画を表示してアドベンチャーゲームが進行している感覚をプレイヤーに植え付けるだけのいわば受動型の処理が行われるのに対して、ステップ S 3 1 のイベントでは、釣り対戦のようにプレイ

ヤーの技量がイベント結果に反映されるゲームが実行される。ステップ S 3 1 の処理後はステップ S 1 2 へと処理が進められる。

## 【 0 0 6 7 】

ステップ S 6 にて月末のマス 2 4 にプレイヤーキャラクタ 2 2 が停止したと判断された場合にはステップ S 4 1 へと処理が進められて試験が行われる。この試験は、キャスト操作、リトリート操作、フッキング操作又はファイト操作のいずれか一つについてプレイヤーに課題を提示し、その課題をプレイヤーが所定のレベル以上でクリアしたか否かを判断するものである。どの種類の試験が課されるかは月ごとに予め決まっている。

## 【 0 0 6 8 】

試験が終わると、その結果に応じて E P ポイントが加算される（ステップ S 4 2）。例えば、キャスト操作の試験にて所定のレベル以上の成績を収めた場合には、キャストイングに関連付けられたマス 2 4 A に対応するイベント発生キャラクタ 2 5 についての E P ポイントが加算される。ステップ S 4 2 の処理後はステップ S 1 0 へと処理が進められる。

## 【 0 0 6 9 】

ステップ S 7 にてプレイヤーキャラクタ 2 2 が日曜日のマス 2 4 F に停止したと判断された場合には釣りトレーニングが実行される（ステップ S 5 1）。この場合の処理は、キャスト操作、リトリート操作、フッキング操作又はファイト操作のいずれか一つをプレイヤーに選択させ、その選択した操作に関する練習環境を提供するものである。釣りトレーニングが終了するとステップ S 1 2 へと処理が進められる。

## 【 0 0 7 0 】

ステップ S 1 2 では、ゲームの進行状況を特定するために R A M 1 3 に記録されている各種のパラメータが現在のゲームの進行状況に合わせて更新される。例えば、プレイヤーキャラクタ 2 2 の現在位置を示すパラメータやイベント発生キャラクタ 2 5 の出現状況に関するパラメータが更新される。ステップ S 9 にて主人公のキャラクタ 2 8 が登場人物と会話した場合には、その登場人物に対する親密度を示すパラメータが加算される。ステップ S 2 1 や S 3 1 でイベントが実行

された場合にはそのイベントを経験したか否かを示すパラメータや、そのイベントの結果を示すパラメータが更新される。ステップ S 4 1 で試験が行われた場合にはその試験の結果を示すパラメータが更新される。その他にも種々のパラメータを用意してゲームの進行状況を様々な観点から判断できるようにしてよい。このようにパラメータは登場人物、イベント、釣り対戦の勝敗等に応じて区別して設定され、その組み合わせによってアドベンチャーゲームの進行状況が表現される。パラメータは必要に応じて外部記憶装置 1 7 に保存される。

## 【 0 0 7 1 】

続くステップ S 1 3 では更新後の各種のパラメータに応じてエンディングを迎える条件が満たされたか否か判断される。そして、エンディングを迎える条件が満たされたと判断された場合には、その時点でのゲームの進行状況に応じたエンディングがモニタ 3 を通じて表現され（ステップ S 6 1 ）、これを以てゲーム処理が終了する。エンディングは複数種類用意され、その時点でのゲームの進行状況に応じてどのエンディングを使用するかが決定される。進行状況は、例えばエンディングに至るまでのキャラクタ 2 2 の停止位置の分布状況、蓄積されたイベント発生キャラクタ 2 5 毎の E P ポイント、イベントの経験の状況等に応じて判断してよい。イベントの経験状況は、用意されたイベントのそれぞれを経験したか否かに基づいて判断されてもよいし、イベント毎の結果に基づいて判断されてもよい。イベント毎の経験の有無と、経験したイベントの結果とを総合してイベントの経験を判断してもよい。

## 【 0 0 7 2 】

以上の処理において、ルート 2 3 上の各マス 2 4 A ~ 2 4 E の配置は予めゲーム制作者が決定して外部記憶装置 1 7 に書き込んでおいてもよいし、乱数を用いて各マス 2 4 A ~ 2 4 E をランダムに発生させてもよい。イベントはイベント発生マスにキャラクタ 2 2 が停止した場合に限らず、イベント発生マスに対して所定の許容範囲内にキャラクタ 2 2 が停止したときに発生させてもよい。イベント発生マスにキャラクタ 2 2 が停止したときと、その前後一定範囲に停止したときとでイベントの内容に差を設けてもよい。

## 【 0 0 7 3 】

本発明は上述した実施形態に限定されず、種々の形態にて実施してよい。例えばアドベンチャーゲームは学校生活に関連付けられたものに限らず、種々のテーマに合わせて構成してよい。例えば、探検、スポーツ、恋愛をテーマとしてアドベンチャーゲームを構成してもよい。対戦ゲームの部分も釣りに限定されず、格闘ゲーム、レースゲーム等、種々変更可能である。

#### 【0074】

##### 【発明の効果】

以上に説明したように、本発明のゲームシステムによれば、入力装置を介したプレイヤーの指示に基づいて抽選を行い、そこで獲得された値に基づいてキャラクターが移動するマス数を決定し、そのキャラクターの停止位置に応じてイベント発生に関する固有値を制御し、その固有値に基づいてイベント発生マスの出現を制御しているから、イベント発生マスの出現に関してプレイヤーが関与することが可能となり、その結果、イベントの発生に関してプレイヤーの意思を従来よりも反映させることができ、プレイヤーの希望に応じたゲームの進行を可能とし、それにより、プレイヤーには幅の広いゲーム展開を好みに応じて自在にプレイさせることができる。

#### 【0075】

また、本発明の記憶媒体によれば、そこに記録されたプログラムをコンピュータに読み取らせて実行することにより、本発明のゲームシステムの制御装置を実現することができる。

##### 【図面の簡単な説明】

#### 【図1】

本発明の一実施形態のゲームシステムにおけるマスの配置を説明するための図。

#### 【図2】

本発明を携帯型ゲーム機として実施した形態を示す図。

#### 【図3】

図2の携帯型ゲーム機に搭載される制御装置の概略構成を示す図。

#### 【図4】

図 2 の携帯型ゲーム機にて表示されるボードゲーム画面の一例を示す図。

【図 5】

図 2 の携帯型ゲーム機にて表示されるアドベンチャーゲーム画面の一例を示す図。

【図 6】

図 2 の携帯型ゲーム機にて表示されるアドベンチャーゲーム画面の他の例を示す図。

【図 7】

図 2 の携帯型ゲーム機にて表示される釣り対戦画面の一例を示す図。

【図 8】

図 7 のメイン画面上に重ねて表示されるルアーウィンドウの一例を示す図。

【図 9】

図 3 の制御装置の CPU によって実行されるゲーム処理の手順を示したフローチャート。

【図 1 0】

従来のゲームシステムにおけるイベント発生マスの配置を示す図。

【符号の説明】

- 1 携帯型ゲーム機（ゲームシステム）
- 3 液晶モニタ（表示装置）
- 4 入力装置
- 5 方向指示スイッチ
- 6 押釦スイッチ
- 1 0 ゲーム制御装置（コンピュータ）
- 1 1 CPU
- 1 8 ROM（記憶媒体）
- 2 0 ルート表示部
- 2 1 ルーレット表示部
- 2 2 プレイヤーキャラクタ
- 2 3 ルート



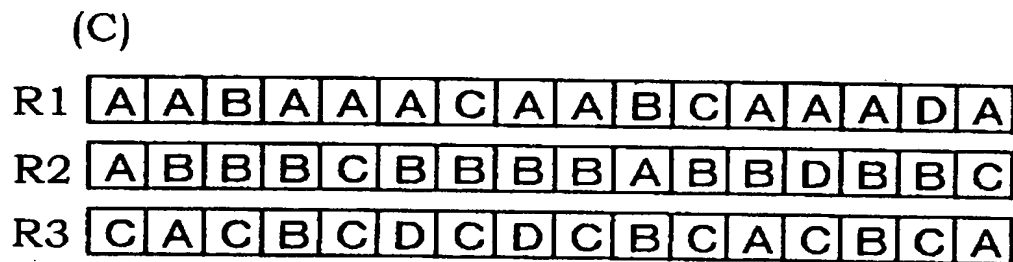
24 A, 24 B, 24 C, 24 D, 24 E, 24 F マス  
25 A, 25 B, 25 C, 25 D イベント発生キャラクタ  
26 メイン表示部  
27 会話表示部  
28 主人公のキャラクタ  
30 メイン画面  
31 キャラクタ  
32 アニメーションウインドウ  
33 魚群ゲージ  
36 パワーメーター  
37 アピールメーター  
38 テンションメーター  
50 ルアーウインドウ  
51 ルアー  
52 背景  
53 A, 53 B マーク  
54 区切線  
100 ボードゲーム画面  
101 アドベンチャーゲーム画面  
102 トレーニング中の画面  
103 釣り対戦ゲーム画面  
CR プレイヤーキャラクタ  
E, F, G, H, I, J, K イベント発生キャラクタ  
R, R1, R2, R3 ルート

【書類名】 図面

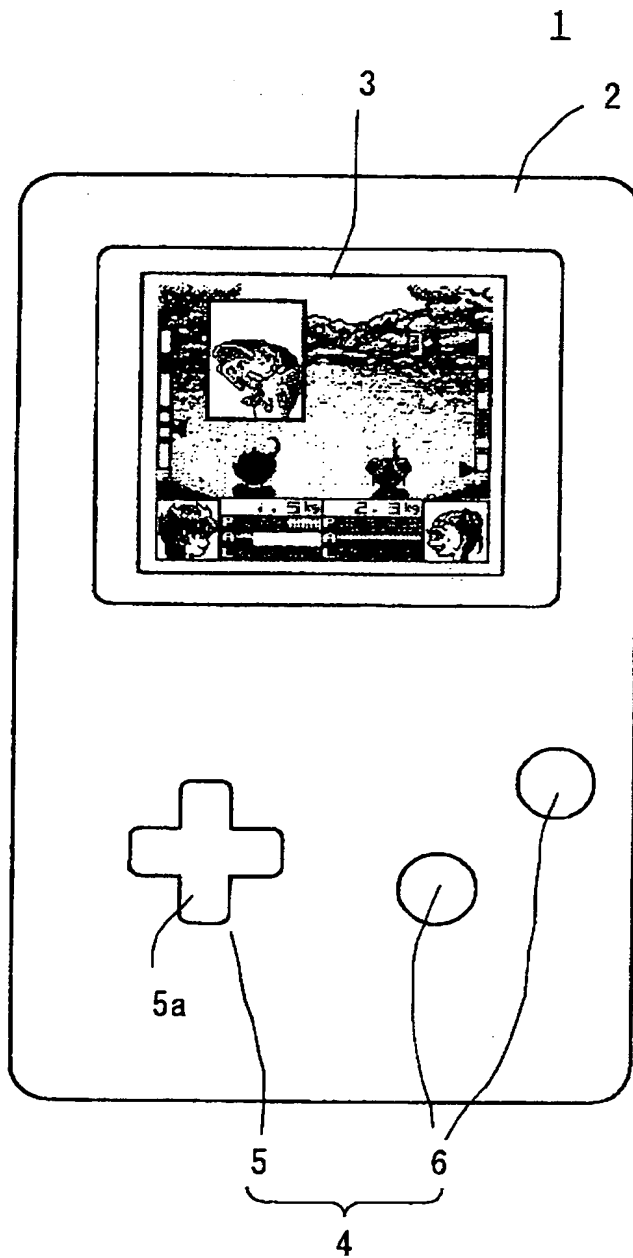
【図 1】



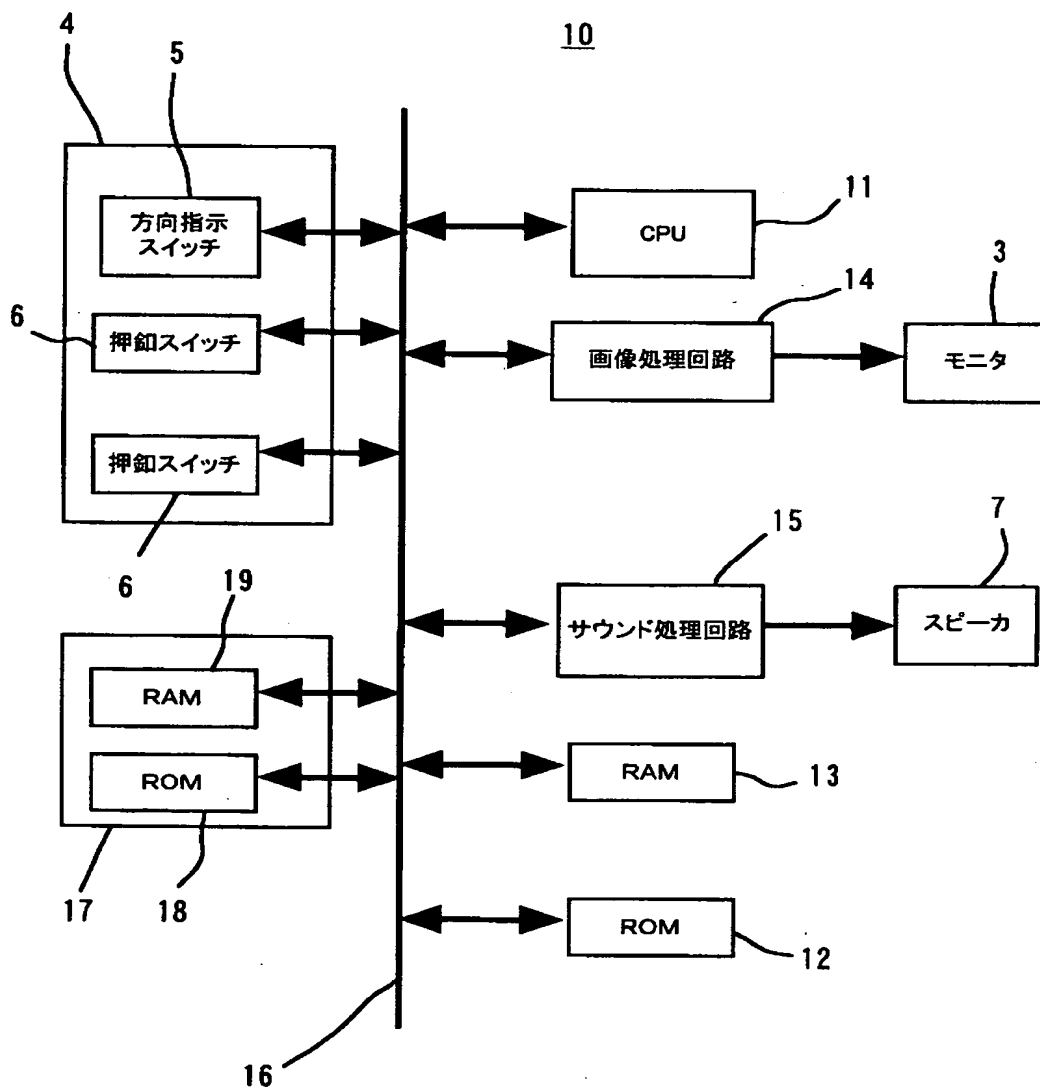
Aの条件：E、FのEPポイント加算  
 Bの条件：G、HのEPポイント加算  
 Cの条件：I、JのEPポイント加算  
 Dの条件：K、LのEPポイント加算



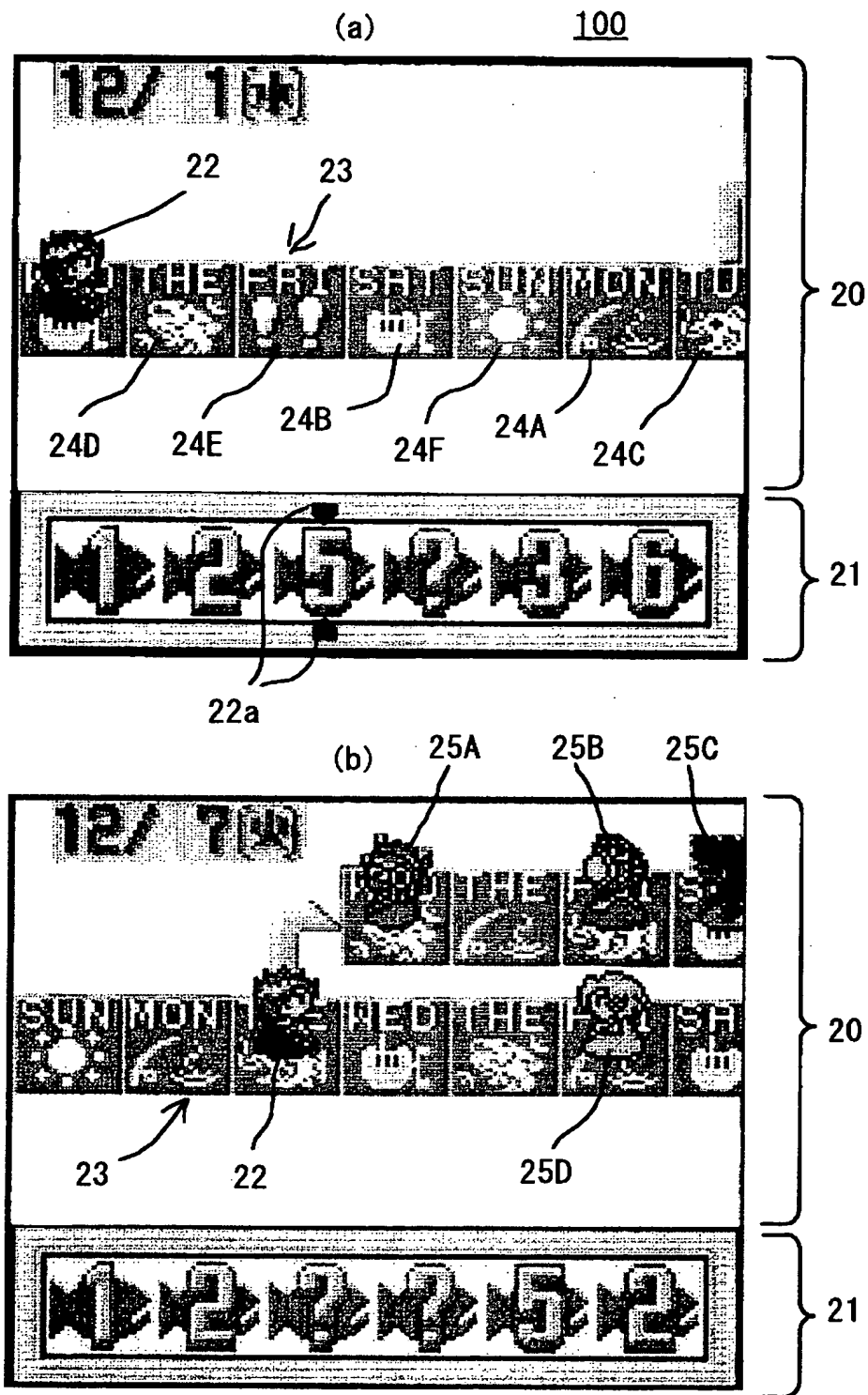
【図 2】



【図 3】



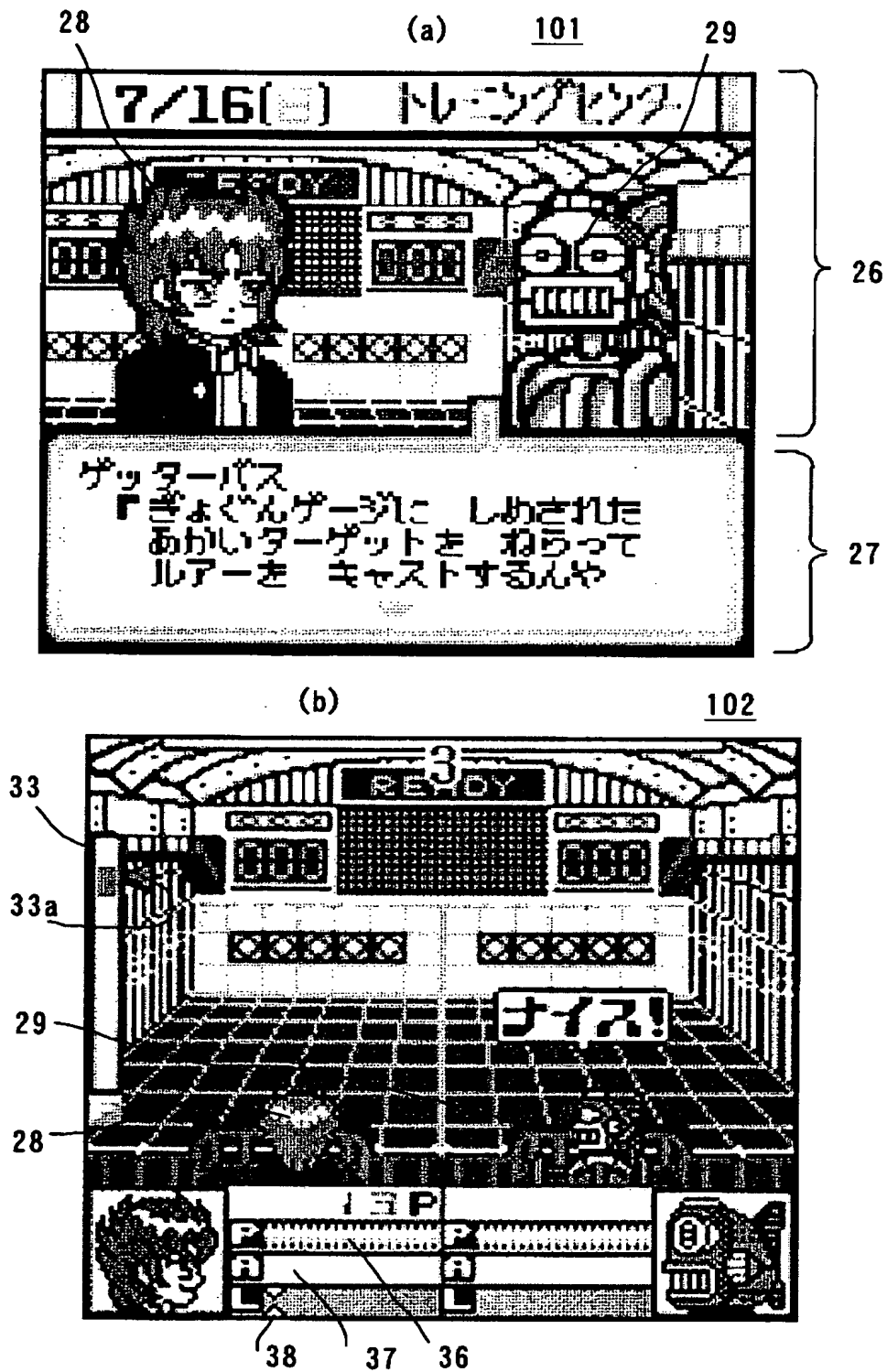
【図 4】



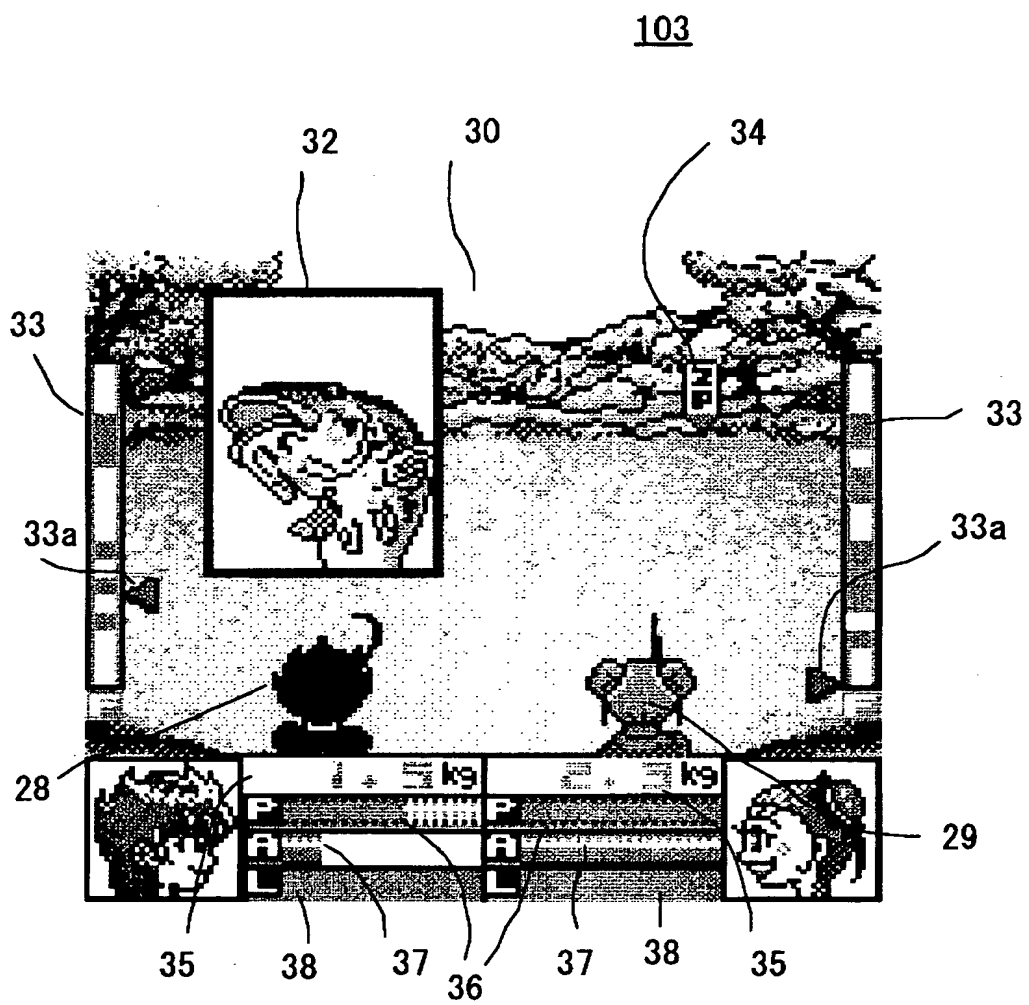
【図5】



【図6】

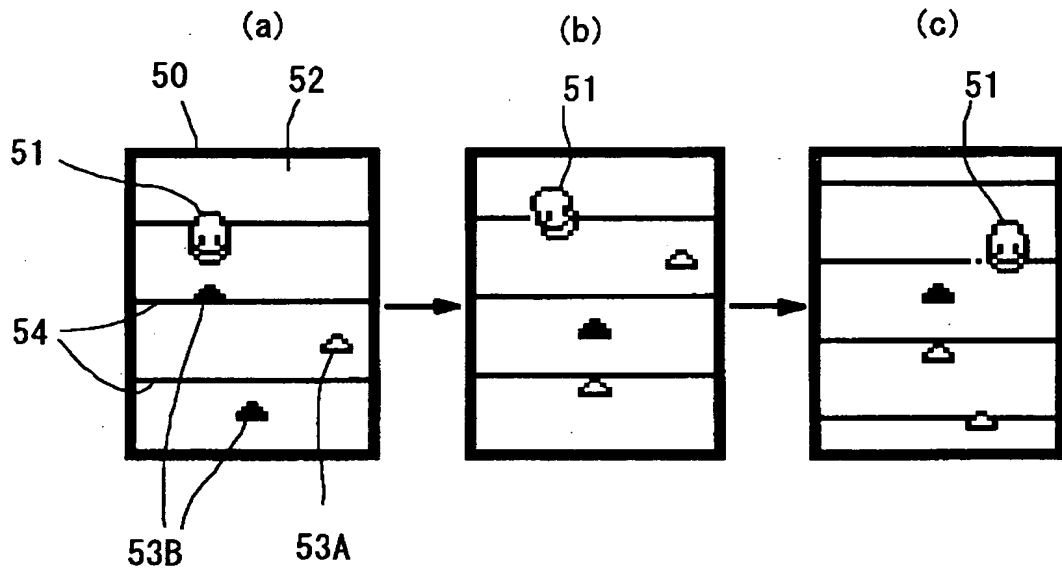


【図7】

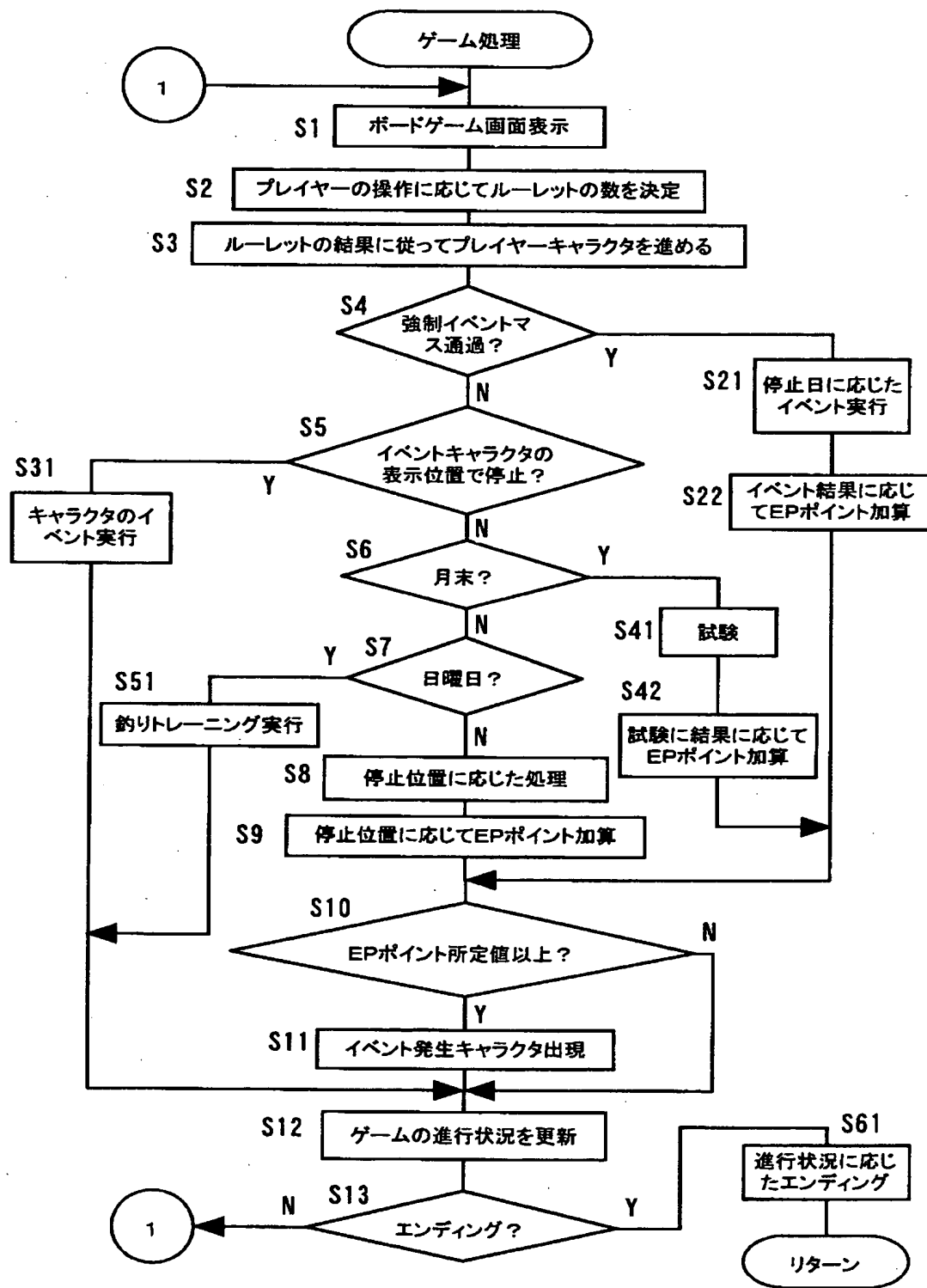




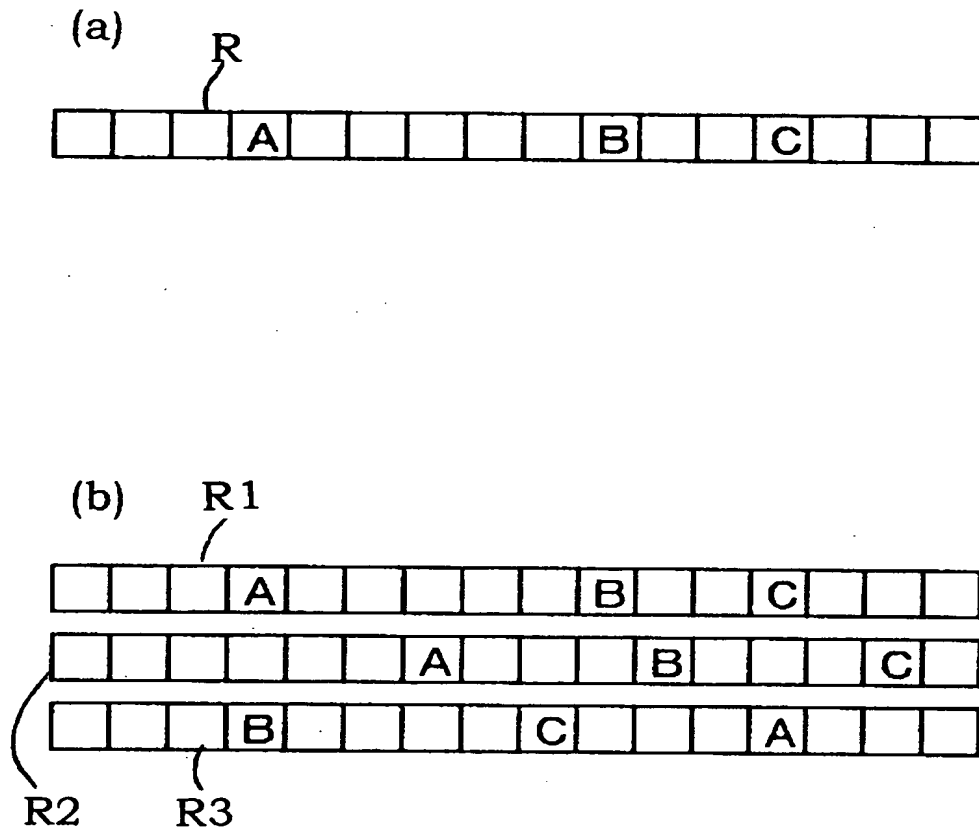
【図 8】



【図 9】



【図 1 0】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 イベント発生マスの出現に関してプレイヤーの意思を反映させ得るゲームシステムを提供する。

【解決手段】 ゲーム制御装置 1 0 を、複数のマス 2 4 A ~ 2 4 F を含むルート 2 3 を各マスの属性を示す象徴とともに表示装置 3 の画面上に表示させる手段、入力装置 4 を介したプレイヤーの指示に基づいてプレイヤーが獲得する値を決定する手段、獲得された値に応じてプレイヤーキャラクタ 2 2 をルート 2 3 上で移動させる手段、キャラクタ 2 2 の停止位置に基づいて各マスの属性に対応付けられた固有値を制御する手段、それらの固有値に基づいてルート 2 3 上へのイベント発生マスの出現を制御する手段、イベント発生マスに対してキャラクタ 2 2 の停止位置が所定の関係にあることを条件としてイベント発生マスに関連付けられたイベントを発生させる手段としてそれぞれ機能させる。

【選択図】 図 4

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 1991年 6月20日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
氏 名 コナミ株式会社
2. 変更年月日 2000年 1月19日  
[変更理由] 住所変更  
住 所 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号  
氏 名 コナミ株式会社